
Disney · PIXAR
RATATOUILLE
(rat·a·too·ee)
TM
Remys neue Rezepte
Bedienungsanleitung
vtech
V.SMILE
Disney/Pixar elements
© 2008 Disney/Pixar

Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile® Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Das Restaurant von Gusteau ist geschlossen aber Remys Restaurant „La Ratatouille“ wird bald eröffnet. Begleite Remy auf seiner Suche nach Zutaten für seine Gerichte. Auf dem Weg kannst Du Deine Orientierung verbessern, Zahlen, Lebensmittelsorten, Buchstabieren, französische Wörter und vieles mehr lernen. Bist Du bereit für ein Abenteuer mit Remy? Los geht‘s!

In zwei Spielvarianten und dem kleinen Französisch-Sprachkurs lernt der Spieler, in toller Spielatmosphäre, wichtige Themen. Der Abenteuer-Modus entführt in die Metropole Paris. Zusammen mit der Feinschmecker-Ratte Remy gilt es, ein bedeutender Koch im eigenen Restaurant zu werden. Dass dies nicht ohne Schwierigkeiten klappt, ist klar. Ob man erfolgreich gerechnet, gepuzzlet und gekocht hat, zeigt sich erst am Ende des Abenteuers. Der Lernspiel-Modus bietet weitere Möglichkeiten in Paris wichtige Dinge, wie zum Beispiel das Alphabet, zu lernen. Falls das Spiel Reisegelüste geweckt hat, kann sich der Spieler im Französisch-Spaß viele wichtige Redewendungen aneignen. Naturellement, auf französisch!

Darüber hinaus kann zu zweit und in zwei Schwierigkeitsstufen gespielt werden, damit der Spielspaß lange anhält.



INHALT DER PACKUNG

- 1 X **V.Smile**® Lernspiel „Ratatouille – Remys neue Rezepte“
- 1 X Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn-und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile**® Lernspiel-Kassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile**® **Lernkonsole/V.Smile Pocket**® mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/ Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Remy durch ein Abenteuer. Wenn Sie **Abenteuerspiel** auswählen, erleben Sie die Lerninhalte eingebettet in die Geschichte von Remy's Weg zum eigenen Restaurant. Im **Einzelspiel** können Sie die sechs Herausforderungen so oft meistern, wie Sie möchten.



Abenteuerspiel: Genießen Sie vollen Spielspaß in einer Rahmenhandlung.

Einzelspiel: Ohne die Rahmenhandlung können Sie alle Spiele beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge spielen.

Abenteuerspiel

Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten **der V.Smile® Lernkonsole/ Pocket®** erreicht haben, wird gespeichert. Beim nächsten Einschalten können Sie Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie wieder den **Lernabenteuer-Modus** auswählen, sehen Sie folgenden Bildschirm.



Einzelspiel

Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen es durch Drücken der OK-Taste aus.



Hinweis: Bitte beachten Sie die einzelnen Spielanleitungen im Teil „Spiele".

2. Lernspiele

Im **Lernspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen am unteren Rand verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem Joystick/ Joypad angewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.



Hinweis: Bitte beachten Sie die einzelnen Spielanleitungen im Teil „Spiele“.

3. Französisch-Spaß

In diesem Modus können Sie zwei Bereiche auswählen: Französische Redewendungen und Lebensmittel-Wortschatz. Bewegen Sie einfach den Joystick/Joypad an die gewünschte Stelle und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der OK-Taste.

4. Einstellungen

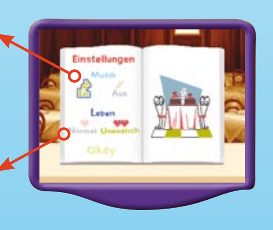
Bewegen Sie den Joystick/Joypad auf und ab, um zwischen den Auswahlpunkten hin und her zu springen.

1.Musik Ein/Aus

Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den Joystick/Joypad auf die gewünschte Einstellung bewegen und mit der OK-Taste bestätigen.

2.Normal oder Unendlich

Wenn Sie beliebig viele Versuche zur Aufgabenlösung haben möchten, wählen Sie die Einstellung unendlich aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Diese Einstellung wirkt sich nicht im Lernspiel-Modus aus.



Um alles zu übernehmen, schließen Sie die Einstellungsauswahl bitte ab, indem Sie den Cursor auf das Feld „Okay“ bewegen und die **OK-Taste** drücken.

Im Einzel- und Lernspiel-Modus können Sie vor jedem Spiel Einstellungen ändern.

SPIELSTART

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**“ im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.
- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**“ im Abschnitt **Lernspiele** nach.
- Wenn Sie gerne ein wenig französisch lernen möchten, wählen Sie **Französisch-Spaß** aus. Auch hierzu gibt es bei „**Spiele**“ **Französisch-Spaß** noch nähere Angaben.

ZUSATZFUNKTIONEN

2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus ist nur bei **V.Smile®** **Lernkonsolen** mit zweitem Joystick spielbar. Sind zwei Joysticks in die Konsole eingesteckt, wird über den Joystick in der Buchse **Spieler 1** die Auswahl aller spielvorbereitenden Einstellungen getroffen. Im **Lernabenteuer** spielen die beiden Spieler immer abwechselnd. In einigen **Lernspielen** wird gemeinsam oder auch im Wettbewerb zueinander gespielt.

Hinweis: Beim **V.Smile Pocket®** steht der 2-Spieler-Modus nicht zur Verfügung.

Hilfe Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort ✓. Wählen Sie ✗ wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü **„Lernspiele“**, wenn Sie die Frage mit ✓ beantworten. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

V.Link™ Verbindung

Wenn Sie den V.Link™ (separat im Handel erhältlich) an Ihre V.Smile® Lernkonsole anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: V.Link™ Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den V.Link™ zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den V.Link™ am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der V.Smile® Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den V.Link™ nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden.



Bonusspiele auf der V.Smile® Internetseite

Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf dem V.Link™ speichern, können Sie auf der V.Smile® Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.



Goldmünzen sammeln

Goldmünze

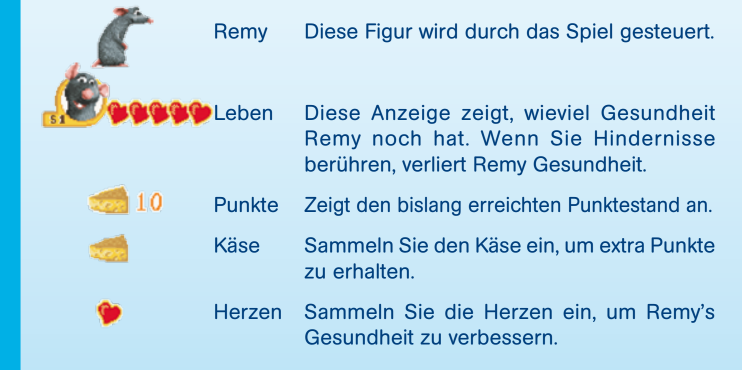
1. Goldmünze Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 10 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
2. Goldmünze Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 200 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
3. Goldmünze Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 500 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
4. Goldmünze Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 1300 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	**Lerninhalt**
Irrwege zum Markt	Orientierung, Farben, Zahlen
Zutaten-Einkauf	Farben, Lebensmittel, Geschicklichkeit, Mathematik
Ab in die Kanäle	Räumliche Orientierung, Karten lesen, Geschicklichkeit, Auffassungsgabe
Die zerissene Liste	Puzzle, Logik
Zurück in die Küche	Buchstabieren
Jeder kann kochen	Kochmethoden, Zählen, motorische Fähigkeiten
Lernspiele	**Lerninhalt**
Nehmen Sie Platz	Alphabet
Der letzte Schliff	Farben, Lebensmittel, Zählen
Tellerstapel	Logik
Finde den Käse	Mathematik, Logik
Französisch-Spaß	Französische Redewendungen, Lebensmittel-Wortschatz

Lernabenteuer



	Remy	Diese Figur wird durch das Spiel gesteuert.
	Leben	Diese Anzeige zeigt, wieviel Gesundheit Remy noch hat. Wenn Sie Hindernisse berühren, verliert Remy Gesundheit.
10	Punkte	Zeigt den bislang erreichten Punktestand an.
	Käse	Sammeln Sie den Käse ein, um extra Punkte zu erhalten.
	Herzen	Sammeln Sie die Herzen ein, um Remy's Gesundheit zu verbessern.

Grundlegende Bedienung des Joysticks

Die Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads ist in allen Spielen gleich, allerdings stehen manchmal besondere Funktionen zur Verfügung. Diese werden in den jeweiligen Spielanleitungen näher erklärt.

←	Nach links gehen	→	Nach rechts gehen
↑	Nach oben gehen	↓	Nach unten gehen
↖	Nach oben links	↗	Nach oben rechts
↙	Nach unten links	↘	Nach unten rechts
OK-Taste	Springen, auswählen		

Spiel 1: Irrwege zum Markt

Spielverlauf



Remy will auf den Markt gelangen. Hilf ihm dabei und pass auf, dass er nicht von Gegenständen getroffen wird oder Leute auf ihn treten. Beachte die Hinweise, damit Du den richtigen Weg findest. Die Hinweise geben Hausnummern, Farben oder Richtungen an, die zur Orientierung hilfreich sind. Außerdem gilt es vorsichtig Straßen zu überqueren und durch Unterführungen zu laufen.

Lerninhalte: Orientierung, Farben, Zahlen



Einfach: Orientierung und Beobachtung, finde die Hinweise.

Schwer: Zahlen Logik: manche Hausnummern stehen nicht am Haus sondern müssen durch die benachbarten Nummern erraten werden.

Spiel 2: Zutaten-Einkauf

Spielverlauf



Remy muss sich auf dem Markt inspirieren lassen, damit ihm leckere Gerichte einfallen. Hilf ihm dabei, die richtigen Lebensmittel zu „erschnuppern“ und durch passende Farben- oder Lebensmittelzugehörigkeit auszuwählen. Im einfachen Modus soll Remy farblich passende Lebensmittel finden und muss sie anschließend zählen und der richtigen Kategorie zuordnen. Im schwierigen Modus muss er bestimmte Lebensmittel finden, ausrechnen wieviel er davon braucht und anschließend der richtigen Kategorie zuordnen.

Lerninhalte: Farben, Lebensmittel, Geschicklichkeit, Mathematik



Einfach: Finde Lebensmittel einer bestimmten Farbe und zähle sie.



Schwer: Finde bestimmte Lebensmittel und rechne aus wieviele davon benötigt werden.

Spiel 3: Ab in die Kanäle

Spielverlauf



Remy verlässt den Markt mit einer langen Zutaten-Liste. Ein Windstoß reißt ihm den Zettel aus der Hand und weht ihn in die Abwasserkanäle. Remy steigt hinterher, um seine Liste wieder zu bekommen. Finde alle Teile der Liste und vermeide es, die Hindernisse zu berühren. Du kannst auf kleine Felsen oder vorbeischwimmende Dosen springen, um die einzelnen Kanäle zu überqueren.

Lerninhalte: Orientierung, Karten lesen

☆	Einfach:	Die Karte ist einfach zu lesen und die Puzzleteile sind einfach zu finden.
☆☆	Schwer:	Die Karte ist schwer zu lesen und die Puzzleteile sind schwer zu finden.

Spiel 4: Die zerrissene Liste

Spielverlauf



Füge die Puzzleteile so zusammen, dass die Zutaten-Liste wieder lesbar ist. Die Teile können mit dem Stift oder dem Joystick/ Joypad bewegt werden. Drücke die OK-Taste um ein Teil aufzuheben oder abzulegen.

Lerninhalte: Puzzle, Logik

☆	Einfach:	Das fertige Puzzle ist schon im Hintergrund zu erkennen, die Puzzleteile liegen richtig da.
☆☆	Schwer:	Das fertige Puzzle ist nicht sichtbar, die Puzzleteile müssen zum Teil erst gedreht werden.

Spiel 5: Zurück in die Küche

Spielverlauf



Als Remy aus den Abwasserkanälen heraus kommt, weiß er nicht wo er sich befindet. Er kann aber Linguinis Kochversuche riechen. Folge diesen Duftwölkchen und sammle die richtigen Buchstaben ein, um den Weg zurück zum Restaurant zu finden. Du musst hochspringen, um die Buchstaben zu schnappen. Manche Hindernisse können nicht übersprungen werden. Du musst Dir dann einen anderen Weg suchen, beispielsweise die Regenrinne nach oben klettern.

Lerninhalte: Alphabet, Buchstabieren

★	Einfach:	Die fehlenden Buchstaben sind schwach sichtbar.
★★	Schwer:	Die fehlenden Buchstaben werden nur durch leere Striche angezeigt.

Spiel 6: Jeder kann kochen

Spielverlauf



Alle Zutaten sind komplett, es ist Zeit zu kochen. Um der guten, alten Zeiten willen, kocht Remy gemeinsam mit Linguini. Benutze den Joystick/Joypad oder den Stift, um die einzelnen Zubereitungsschritte mitzuerleben. Bewege den Stift oder Joystick/Joypad zum Beispiel im Kreis, um etwas umzurühren.

Lerninhalte: Zählen, Motorik

★	Einfach:	Viel Zeit, um die Zubereitungsschritte zu absolvieren.
★★	Schwer:	Wenig Zeit, um die Zubereitungsschritte zu absolvieren.

Lernspiele

Nehmen Sie Platz



Spielverlauf

Ordne die Namenskärtchen in der richtigen alphabetischen Reihenfolge an. Mit der OK-Taste hebst Du sie auf oder legst sie ab.

Lerninhalte: Orientierung, Alphabet

★	Einfach:	Ordne 3 Namenskärtchen.
★★	Schwer:	Ordne 4 bis 5 Namenskärtchen.

Der letzte Schliff



Spielverlauf

Remy möchte die Teller noch garnieren, bevor sie serviert werden. Hilf ihm, die richtigen Lebensmittel und Dekorationsteile nach Farbe oder Art auszuwählen. Drücke die OK-Taste, um etwas aufzuheben oder abzulegen.

Lerninhalte Lebensmittel, Zählen

★	Einfach:	Suche eine bestimmte Farbe und Anzahl eines Lebensmittels.
★★	Schwer:	Suche eine bestimmte Farbe und Art eines Lebensmittels.

SPIELE

Tellerstapel

Spielverlauf



Das Geschirr muss richtig gestapelt werden. Das größte unten und das kleinste Geschirr oben. Hilf Remy beim Stapeln und achte darauf, dass Du größeres Geschirr nie auf kleineres stapeln kannst. Du darfst aber beliebig oft hin und her stapeln. Mit der OK-Taste kannst Du Geschirr aufheben oder ablegen und mit dem Kreispfeil in der Mitte kannst Du alles wieder zurückstellen und es erneut probieren.

Lerninhalte: Logik

☆ Einfach: Wenig Geschirr, viele Tabletts.

☆☆ Schwer: Viel Geschirr, wenig Tabletts.

Finde den Käse

Spielverlauf



Hilf Emile den Käse in den Abwasserkanälen zu finden. Jeder Kanal hat eine kleine Rechenaufgabe auf der einen und die Lösung auf der anderen Seite. Wenn Emile auf der einen Seite hinein kriecht, kommt er an der passenden Stelle auf der anderen Seite wieder heraus. Mit Deinen Rechenkünsten kannst Du ihn zum Käse führen.

Lerninhalte: Mathematik, Logik

☆ Einfach: Die Kanäle haben Punkte und Zahlen auf den Schildern stehen.

☆☆ Schwer: Die Kanäle haben Zahlen und kleine Rechenaufgaben auf den Schildern stehen.

Französisch-Spaß

Es gibt hier zwei Auswahlmöglichkeiten. Entweder **Französische Redewendungen** oder **Lebensmittel-Wortschatz.**

Französische Redewendungen



In diesem Spiel üben Remy und Emile, wie man auf französisch in einem Restaurant sein Essen bestellt.

Lebensmittel-Wortschatz



In diesem Spiel lernt Remy die französischen Namen einiger Lebensmittel. Auf dem Bildschirm wird ein Buch angezeigt, aus dem man die Bezeichnungen aussuchen kann, die man lernen möchte.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch könnenauch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________



PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von VTech® , das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: **info@vtech.de**
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)



In China gedruckt
91-002088-537-000 德